Quelle place pour le jeu-jouet hypermédia ?

Emmanuel BRIVADIS
LERASS – Université Toulouse III Paul-Sabatier
71ème section (Sciences de l'Information et de la Communication)

emmanuel@brivadis.net
Enseignant-chercheur, IUT Paul-Sabatier
emmanuel.brivadis@iut-tlse3.fr

Mots-clés :
média, jeu, jouet, art numérique, hypermédia, interactivité

Résumé :

Dans le monde actuel de la création numérique, le jouet et le jeu semblent prendre un essor renouvelé à la fois dans leurs formes et dans la diversité de leurs applications, et plus particulièrement dans le domaine de l'art, dans celui de l'éducation, et dans celui du divertissement. Une constante remarquable est attachée à cet essor: le développement des industries du hardware et du software, qui réunissent en leurs mains l'essentiel des moyens de production des composants indispensables à la création et à la diffusion des médias, logiciels dits de création, ordinateurs, réseaux, supports et matériels de monstration divers. Certains objets hypermédias ludiques présents sur Internet semblent à l'écart du marché du numérique. Nous nommons ici ces objets jeux-jouets et tentons d'en dresser un contour.

1 - Introduction :

Dans la chaîne d'appréhension de l'étude d'un média, formulée par « qui dit quoi, par quel canal, à qui, avec quel effet », nous plaçons ici le curseur sur le quoi et très partiellement sur le canal.
Envisager l'étude d'objets hypermédias sous l'angle communicationnel n'exonère en rien de l'exigence d'une approche empirique de ces objets, de leur description, que ce soit sous l'angle de l'esthétique ou sous celui de l'analyse du message qu'ils transportent.

Parmi la multitude et la très grande diversité des objets de la création numérique proposée au public, nous focalisons ici notre attention sur le jeu-jouet hypermédia. Pourquoi ? Parce que ce jeu, ce jouet, nous intrigue. Du fait de sa nature, déjà, parce que, devenu document, il surgit en tant que média. Ensuite, parce qu'au-delà du message qu'il transporte, les affects proposés par l'interactivité posent le problème de la pertinence de sa classification, et de sa mise en situation dans le monde de l'art. En outre, ces objets - notre objet n'inclue pas les jeux vidéos ni les jeux de société traditionnels reproduits sous une forme numérique - ne prétendent pas *a priori* à un quelconque rôle éducatif. Ainsi, la question se pose de la place pour (ou comment pour) le jeu-jouet hypermédia.

Il n'existe pas, pour l'heure, de typologie, de taxinomie propre à faire nettement surgir notre objet hypermédia, à le dissocier de ses comparses au sein de la création numérique.
Pour le pointer, nous pratiquerons par dépouillement, par éliminations successives au sein d'une typologie des œuvres multimédias proposée par Annick Bureaud [1], mais il conviendra de conserver en mémoire que « Le web est un objet par essence dynamique et en constante évolution qui tend, de surcroît, à l'hybridation évoquée ici même des techniques, des langages, des modèles. Et c'est

[1] http://www.olats.org/OLATS/livres/etudes/index.shtml, consulté le 3 juin 2005.

pourquoi toute typologie du Web n'a de sens que celui d'un « arrêt sur image », forcément provisoire et forcément réducteur ». [2]

Notre objet jeu ou jouet hypermédia étant délimité, nous tâcherons de le mettre en perspective au travers de quelques notions concernant le jeu et le jouet, et d'une classification qui lui préexiste (approche sociologique et anthropologique de Roger Caillois [3]). Parce que cette référence, antérieure aux techniques du numériques, est souvent citée dans le contexte inédit que ces techniques ont produit, et que la question de la rupture, ou de la continuité, est argumentative de ce qu'il est convenu de nommer la « révolution du numérique ». Il convient d'y regarder de plus près.
Puis nous tenterons de resserrer ces notions autour de notre objet, pour examiner comment il réagit à ces classifications, et constater comment elles sont ou non opérantes.

2 - Quelques exemples de jeux-jouets hypermédias :

Un objet jeu-jouet

Nous formulons l'expression jeu-jouet pour rassembler mais aussi élargir *a priori* l'étendu de chaque terme, à savoir jeu sans règle et jouet réglé, nécessité qui s'impose à partir d'un double constat. Le jeu se déroule traditionnellement dans un ensemble de règles, et le jouet quant à lui est pratiqué non pas dans la règle, mais dans un ensemble de contraintes plus ou moins fortes sans règles. Mais ce marquage ne décrit pas l'ensemble des pratiques face au jeu ou au jouet. Ainsi, la construction (un jeu…) du château de cartes transforme-t-elle le jeu de cartes et l'activité qui lui est liée en jeu-jouet, sans présumer ni du jeu comme ensemble de cartes (32, 54, etc…), ni des jeux qu'il suggère (belote, bridge, poker…). Point de futilité dans ce jeu. André Giordan, Professeur à l'Université de Genève, Directeur du Laboratoire de didactique et épistémologie des sciences, se rappelle les championnats de football et autres Tours de France qu'il organisait avec des capsules de bouteilles [4], jeux liés selon cet auteur à un apprentissage de la volonté et de la patience.
Nous postulons ainsi dans notre approche que nous avons besoin de désigner un objet jeu-jouet indépendamment des instances qui sont habituellement liées au jeu et au jouet. L'œuvre numérique interactive qui n'est pas fortement désignée comme jeu ou comme jouet ludo-éducatif, et quand elle n'est pas (encore) désignée comme œuvre d'art, sera temporairement désignée ici comme jeu-jouet.
Notre intention n'est pas de conférer longévité à ce terme, ainsi, à la fin de son usage, nous pourrons l'éteindre, en espérant toutefois conserver le faisceau des objets qu'il désigne.
Notons d'autre part qu'un bref retour vers le lexique ne nous fournit pas de terme propre pour désigner celui qui pratique le jouet, le terme de joueur étant plus particulièrement réservé à celui qui est en action dans le jeu réglé ou bien au caractère de celui qui pratique le jouet ou le jeu. Un enfant qui joue avec ses jouets n'est pas un « joueur du jouet », mais un « enfant joueur ». Ainsi dans l'expression « le joueur de châteaux de cartes » le terme joueur ne résonne pas dans un sens généralisable, mais dans un sens lié à l'exception de l'instant du jeu. Dans le jeu, le joueur tend vers l'objet du jeu, ou plus précisément vers (plus ou moins, car il peut tricher) la règle. Le scénario dans lequel il s'expose est inscrit dans la règle, écrite ou non. Face (et non plus dans) au jouet, le joueur tend vers lui-même, et non plus vers l'objet. Cette réflexivité inscrit le scénario dans une fiction hors de la règle, sinon dans celle que le sujet se propose ou s'impose, règle labile alors, qui ne s'écrit pas dans le texte, mais dans le vécu de l'expérience du jouet. Le jeu-jouet sur lequel nous portons notre attention est sans rapport avec les jeux de sociétés transposés dans le multimédia : jeux de cartes, solitaire, échecs, jeu de dames, etc… Pour le délimiter, nous pouvons nous aider d'une proposition de classification des œuvres numériques.

Les fondements de la typologie des œuvres numériques sur Internet proposée par Annick Bureaud [5] en 1997 semblent toujours d'actualité. Cette typologie met en place quatre catégories d'œuvres :

---

[2] COUCHOT Edmond, HILLAIRE Norbert, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003.
[3] CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967 [1958].
[4] DARRAS Bernard (sous la dir. de)- *Jeux, médias et savoirs* - Paris, L'Harmattan, 2003,
[5] BUREAUD, *op. cit*.

- Hypermédia ouvert, hypermédia fermé :

Fermé : « La plupart des oeuvres hypermédias sont des oeuvres "fermées", c'est-à-dire des entités autonomes dont les liens et les noeuds sont internes à l'oeuvre. Leur raison d'exister sur le Web et non sur CD-ROM ou disquette par exemple tient à un mode de diffusion choisi par le créateur et à la nature du langage (des logiciels) et de l'écriture retenue ».

Ouvert : la "Webness" (webitude)

« … utilisent d'autres pages, sites, images, etc. existant ailleurs sur le réseau, et conçus par d'autres, vers lesquels renvoient les liens établis par le créateur. »

- Le message est le médium :

« Une constante de l'art électronique est l'exploration par les artistes du medium, du langage que constitue une nouvelle technologie quand elle apparaît. La conséquence est généralement la production de pléthore de textes pour analyser "l'esthétique" de la chose alors que c'est l'outil, l'instrumentarium lui-même, qui est le contenu des oeuvres.

Ces oeuvres n'ont donc d'autres contenus que le medium et ses possibilités techniques. La plupart relèvent de pratiques "techies" parfaitement inintéressantes. Certaines sont brillantes et resteront des oeuvres marquantes, au même titre que les essais de Paik distordant le signal avec des aimants pour la vidéo.».

Notons pour la dénomination de cette catégorie la référence à la célèbre formule de M.McLuhan [6], « Le médium, c'est le message » qui résume l'affirmation que l'impact des médias en tant que moyen de communication l'emporte sur l'impact des contenus communiqués.

- Communication, collaborative et relationnelle:

« Ces oeuvres font appel à la contribution/collaboration du public connecté et créent des liens relationnels entre elles et le public et entre les différents participants. Par nature, ce sont des oeuvres en constants changements. Une partie d'entre elles sont des événements ou des actions éphémères. »

- « Cyberception », téléprésence

« … Elle implique deux lieux dans l'espace physique : le lieu de l'opération et les lieux multiples des opérateurs à distance, la transaction s'opérant dans le cyberespace. On distingue actuellement deux types de téléprésence : une téléprésence "incarnée" (c'est-à-dire que le téléopérateur effectue une action concrète à distance, comme dans le cas de la télérobotique) et une téléprésence "désincarnée" dans laquelle le toucher "direct" n'existe pas, ou moins. »

Sans commenter systématiquement cette typologie, remarquons que la catégorie « Le message est le médium » peut être étendue aux catégories « Communication, collaborative et relationnelle » et « Cyberception, téléprésence » quand celles-ci ne font qu'explorer les possibilités techniques et imbrications de messages que proposent les différents services présents sur Internet : Web, FTP, Mail, Chat et Forum.

Exemples de jeux-jouets hypermédias

Nous limiterons ici notre objet d'étude à l'hypermédia « fermé » en nous appuyant sur quelques exemples. Il convient toutefois de revenir sur le terme « fermé », et sur l'ambiguïté qu'il transporte. Nous ne développerons pas ici la notion de nœuds et de liens que nous avons discutée par ailleurs [7]. Notons simplement que cette notion ramène le plus souvent à une interactivité de premier niveau (interactivité « presse bouton ».[8]). De notre point de vue, il convient d'étendre cette première catégorie aux hypermédias de seconde interactivité, « des objets virtuels qui ne se comportent plus comme de

[6] MCLUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil, 1977 [1964]

[7] BRIVADIS Emmanuel, *Quelles singularités pour l'écriture interactive de l'hypermédia*, Toulouse, ESAV, 2004

[8] Pour une synthèse sur l'utilisation du terme interactivité, on se rapportera à l'article de Jean-Thierry Julia intitulé « Interactivité, mode d'emploi »
http://www.adbs.fr/site/publications/documentaliste/2024_1.php, consulté le 02/06/2005

simples « choses » aux formes et aux propriétés immuables, mais comme des sortes d' « êtres » artificiels plus ou moins sensibles, plus ou moins vivants, plus ou moins autonomes, voire plus ou moins « intelligents » [9]. Cette seconde interactivité, du fait de la plus large intentionnalité qu'elle requiert implicitement chez l'utilisateur force à reconsidérer le caractère « fermé », pour faire entrer l'ensemble communication-collaboration-relationnel (off-line), qui, s'il n'envisage pas simultanément d'autres lecteurs de l'hypermédia (on-line), se rapporte à la relation « active » avec l'œuvre et au-delà avec son auteur, dans une circulation interne. Au terme « fermé », nous préférons le terme « claustral » pour marquer à la fois cette circulation interne et l'interactivité de deuxième niveau.

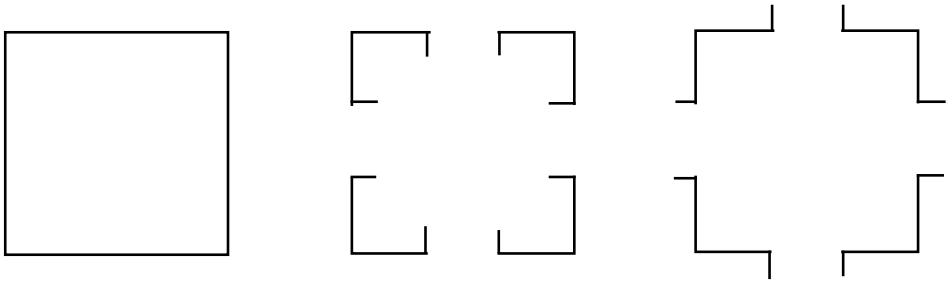

Figure 1 : espaces fermé, claustral, ouvert.

Entrent par exemple dans cette catégorie les oeuvres de Nicolas Clauss et de Frédéric Durieu.
Le site Flying Puppet (http://www.flyingpuppet.com) regroupe des travaux de Nicolas Clauss, présentés comme des « pièces interactives et ludiques ». Nous examinerons notamment l'hypermédia *One day on the air* [10].
Le site LeCielEstBleu (http://www.lecielestbleu.com) regroupe des travaux de Frédéric Durieu, en collaboration avec Kristine Malden et avec le musicien Jean-Jacques Birgé. Nous examinerons notamment les hypermédias regroupés dans la collection *the Zoo.* Ces œuvres sont présentées comme Poésies Algorithmiques sous la forme de jouets.

3 - La classification Caillois et le jeu-jouet hypermédia :

L'ouvrage de Roger Caillois [11], situé dans une approche sociologique et ethnologique et selon une tradition humaniste, et bien que relativement ancien [12], est une référence souvent citée dans le domaine de réflexion qui nous intéresse. Cet auteur procède, dans la première partie de son ouvrage, à une définition du jeu en six points : une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée, fictive.
Suit une classification selon quatre catégories gouvernées chacune par un principe original :
L' *Agôn*, qui ramène au principe de compétition dans des conditions idéales,
L' *Alea*, qui ramène au hasard, à l'arbitraire,
La *Mimicry*, qui ramène à l'illusion, à la simulation (soi autre),
L' *Ilinx*, qui ramène au vertige, à l'étourdissement.

Sans détailler la définition en six points du jeu proposée par l'auteur, on remarquera que le jeu est abordé sous une vision « positive » (point numéro 1 : « divertissement attirant et joyeux »). Pas de roulette russe ni autre jeu macabre. Point numéro 2 : activité improductive : ce postulat renvoi implicitement l'activité liée au jeu ludo-éducatif vers le statut de travail. Nous verrons que l'approche du jeu par la psychologie est plus prudente sur ce point. Le jeu comme activité réglée nous force à

[9] COUCHOT et HILLAIRE, *op.cit.*
[10] http://www.flyingpuppet.com/shock/oneday.htm, consulté le 3/06/05
[11] CAILLOIS, *op.cit*.
[12] Roger Caillois : (1913-1978) - Essayiste, sociologue, poète, critique littéraire - Élu en 1971 au fauteuil 3, « Son œuvre, qui doit beaucoup à l'exploration des mondes poétiques de l'imaginaire et du fantastique, constitue un apport essentiel et parfaitement original à la critique littéraire et aux sciences humaines du XX^{e} siècle. »
http://www.academie-francaise.fr/immortels/base/academiciens/fiche.asp?param=639, consulté le 23/05/05

considérer de près ce qui est entendu par « réglée » : « soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte » nous dit l'auteur. Nous objecterons que, plutôt que de suspendre les lois ordinaires, le jeu peut tendre à les inclure, voire à les dépasser. Par exemple, le jeu qui consiste à faire des ricochets sur l'eau avec des cailloux ne suspend pas les lois de la physique, il est expérience de la « solidité » du liquide : à vitesse élevée, la réaction de la surface de l'eau révèle des équivalences avec celle de la surface d'un solide. Le jeu, coextensif à l'individu, repousse et complète la vision immédiate (la pierre coule dans l'eau) du monde. L*'homo-ludens* est un inventeur dans les lois ordinaires. Sur le plan de la simulation permise par les procédés du numérique, on peut ici se demander si cette expérience des ricochets, expérience irréductiblement intime des lois de la physique, est jouable. Remarquons par ailleurs que le développement actuel des procédés de simulation n'ont pas exonéré les astronautes d'un entraînement en milieu proche des conditions physiques réelles, dans l'air ou dans l'eau. Il est vrai que nous sommes là dans la spécificité du mouvement, qui ne se conjugue pas dans le concept, dans l'idée dont découle la règle, mais dans les sens qui recueillent. Ainsi que nous le fait remarquer Gilles Deleuze : « Il n'y a pas d'idéo-motricité, mais seulement de la sensori-motricité. Quand le corps conjugue de ses points remarquables avec ceux de la vague, il noue le principe d'une répétition qui n'est plus celle du Même, mais qui comprend l'Autre, qui comprend la différence, d'une vague à l'autre et d'une geste à l'autre, et qui transporte cette différence dans l'espace répétitif ainsi constitué. » [13].

L'hypermédia interactif se place comme le résultat de la somme de lois réglées par le *hardware* et le *software*, et dans lequel l'auteur créé et organise un message. Quand ce message est jeu-jouet, le joueur – remarquons ici la stabilité du lexique traditionnel, face au « spect-acteur » et autre « lect-acteur » qui ont tenté un peu laborieusement de décrire le récepteur (terme technique déshumanisant) de l'hypermédia – est dans un premier temps en situation de vérification des règles habituelles au multimédia appliquées à l'objet, puis en situation de découverte, d'exploration des dépassements de ces règles qui lui sont plus ou moins cachées. A titre d'exemple, l'expérience interactive « A tire d'aile » du cd-rom *roland TOPOR* [14]. Dans cette expérience, la toile d'araignée-parachute suit la souris, masquant un point rouge quand celle-ci s'en approche, mais sur lequel il s'agit de cliquer (le message « clique sur le point rouge » qui apparaît au bout de quelques secondes vient conforter ce que l'on pourrait nommer l'*agon* du jeu). La réaction de l'hypermédia renvoi à l'impossibilité, à l'impuissance du joueur, transgressant les lois habituelles du genre qui offrent généralement une possibilité de résolution à découvrir. Notons ici que, face à ce « débordement » du joueur que l'œuvre met en place, l'outil offre une possibilité de « rebordement » : le clic droit de la souris donne accès aux méta-données du logiciel de lecture, immobilisant la toile d'araignée-parachute, et permettant alors le clic gauche sur le point rouge. Mais, d'une certaine manière, au regard des pratiques habituelles de l'hypermédia, ce clic droit peut paraître manière de « tricher ».
En conclusion ici, l'expérience interactive « A tire d'aile » que nous avons essayé de faire rentrer dans la catégorie *Agon*, résiste à ce classement et le contourne. Elle ne paraît pas non plus susceptible de rentrer dans une autre, *alea*, *mimicry* ou *ilinx*.

Ce « rebordement » par l'outil, constaté largement par ailleurs, pose le problème de sa permanence, de sa rémanence dans l'œuvre hypermédia. De plus, il met en évidence la fragilité des typologies, et notamment la porosité du fait même de l'outil *hardware-software* entre la catégorie « le message est le médium », et la catégorie hypermédia. Il est vrai que l'appareillage mis en œuvre viendra plus ou moins limiter cette porosité. Certaines souris ne sont munies que d'un seul bouton, et il faudra recourir alors au clavier pour retrouver la fonction du clic droit. D'autre part, l'œuvre hypermédia peut être mise en œuvre dans un dispositif de monstration muni de capteurs détectant les mouvements du joueur. Ces dispositifs étendent les possibilités de capture du comportement humain au bénéfice semble-t-il de l'interactivité de l'œuvre, mais quand la souris disparaît du dispositif, le joueur est également amputé de certaines possibilités d'actions. La main est un instrument très élaboré pour l'échange communicationnel.

---

[13] DELEUZE Gilles – *Différence et répétition* – Paris, PUF, 1968
[14] METHEL Gilles, RUBESA Marijan, CD-ROM *roland TOPOR, expérience interactive*, Toulouse, ESAV 2004.

Si nous essayons de faire entrer l'hypermédia *One day on the air* dans les catégories qui nous intéressent ici, nous constatons également une résistance au classement dans ce type de grille. Pas de compétition : il n'apparaît aucun enjeu, ni de configuration particulière du système à atteindre. Les transformations constatées des représentations graphiques et sonores ne sont pas aléatoires, mais dépendent strictement, semble-t-il, des déplacements de la souris, même si la logique du système ne rentre pas dans une lecture immédiate. Bien que la forme de l'œuvre semble parfois nous emmener vers une fiction, elle ne nous propose pas de nous projeter dans un scénario à vivre, et ce n'est qu'assez faiblement qu'elle nous propose de témoigner d'un moment vécu par l'auteur. Peut-être le vertige, l'étourdissement, peuvent-il apparaître avec une longue exposition à l'œuvre. Il est vrai que nous avons noté chez certains une difficulté, voire une exaspération, à explorer longtemps cet hypermédia. Mais il n'apparaît pas en tout cas que l'*ilinx* soit le principe du jeu.

Dans son ouvrage, Roger Caillois nous rapporte deux termes dont le sens semble apporter plus de lumière à la lecture de cet hypermédia : le terme sanscrit *kredati* et le terme chinois *wan*. Le terme *kredati*, « s'applique plus spécialement à la gambade, c'est-à-dire aux mouvements brusques et capricieux provoqués par une surabondance de gaieté ou de vitalité. Il s'emploie également pour les relations érotiques illicites, pour le va-et-vient des vagues et pour toute chose qui ondule au gré du vent ». « Le caractère *wan* désigne essentiellement toutes sortes d'occupations semi-machinales qui laissent l'esprit distrait et vagabond, certains jeux complexes qui l'apparente au *ludus*, et en même temps la méditation nonchalante, la contemplation paresseuse ».
La consultation de la collection *the Zoo* nous amène au même constat : les différents objets hypermédias de la collection sont mieux décrits par les notions de kredati et de wan que par les catégories *agon*, *alea*, *mimicry* ou *ilinx*. Quoi qu'il en soit, ces deux notions ne discernent pas des catégories de jeux. Et nos objets résistent particulièrement bien à la classification dans ces quatre catégories.

4- Perspectives :

Autres perspectives de classification

Le jeu intéresse d'autres domaines que la sociologie ou l'ethnologie. Il intéresse notamment la psychologie. La définition du jeu envisagée par la psychologie est à la fois plus concise et plus large que celle proposée par Roger Caillois : « Dans le jeu, l'activité est à la fois réelle et simulée. Elle est transposition de la réalité sans avoir pour objectif de transformer cette réalité. » [15]
Effectivement plus prudente sur la question de la transformation de la réalité que ne l'était Roger Caillois, elle n'oblitère pas cette transformation, mais n'en fait pas un objectif.
Quatre catégories sont envisagées sur le fondement du jeu : le jeu d'exercice, le jeu symbolique, le jeu de construction et le jeu de règles. Ces quatre catégories sont introduites pour décrire les jeux rapportés au développement de l'enfant. Mais l'observation montre que leur motif perdure à l'âge adulte. Cette remarque nous amène à préciser que le jeu-jouet hypermédia qui nous intéresse ici n'est pas particulièrement connoté en direction d'une tranche d'âge particulière et semble positionné sur ce plan comme l'œuvre d'art classique qui reste généralement muette sur le sujet..
Le jeu d'exercice est fondé sur le plaisir fonctionnel, celui de se savoir la cause d'un événement, d'affirmer et de parfaire un savoir nouvellement acquis. Un retour vers les exemples d'hypermédias que nous avons cités nous montre la parfaite adéquation entre cette définition et l'activité déployée dans la lecture haptique que les auteurs mettent à notre disposition. Au-delà de la simple découverte du *comment ça marche*, la répétition – l'hypermédia est particulièrement tendu vers la répétition – semble apporter un plaisir fonctionnel qui recueille la contemplation paresseuse du mouvement, le va-et-vient des formes, les ondulations sonores dans l'agir sur le système.
Dans le jeu symbolique, ou jeu de faire semblant, jeu de fiction, le réel et l'imaginaire se mêlent sans cesse, des jouets ou des objets divers sont utilisés comme support. Sans doute pourra-t-on faire entrer dans cette catégorie la plus part des jeux vidéo. La *mimicry* trouve parfaitement sa place dans cette

[15] Grand dictionnaire de la psychologie, Larousse, 1999.

catégorie. Plus difficilement notre hypermédia. Peut-être faut-il y voir une incompatibilité de nature entre le développement de la fiction et l'interactivité de deuxième niveau. Les tentatives le plus souvent infructueuses d'adaptation de la BD à l'hypermédia interactif trouvent peut-être ici un nœud d'incompatibilité.
Le jeu de construction est fondé sur la découverte et la prise en compte des strictes relations avec le réel. Cette définition, dans son attachement strict au réel, semble exclure tout exercice effectué dans un environnement virtuel, selon l'acception contemporaine de ce terme (virtuel opposé à réel). Si on remplace dans cette définition réel par virtuel, on constate une grande proximité du jeu de construction avec la catégorie qui a été précédemment dénommée « Le message est le médium ». L'hypermédia où le jeu consiste, avec la souris, à organiser des formes, à agencer des termes, paraphrase en quelque sorte le jeu de cube en bois dont les faces comportent en impression des fragments de message.
Le jeu de règles repose sur la transmission sociale et la coopération avec les autres. Entrent dans cette catégorie celles qu'Annick Bureaud nomme « Communication, collaborative et relationnelle » et « Cyberception, téléprésence ».
Ces catégories proposées par la psychologie semblent mieux tendre vers notre objet d'investigation. L'étude d'un corpus d'exemples plus étendu permettra de construire une classification *ad hoc*, en les prenant pour point de départ.

Extension de l'utilisation du terme « jeu » : au-delà du ludique

Le terme jeu trouve dans son acception large bien d'autres significations que celles que nous avons retenues jusqu'ici. A l'opposé du jeu macabre que nous avons effleuré antérieurement, et qui trouve sa sinistre satisfaction dans des jeux vidéo plus ou moins licites, prenons en considération le jeu tragique. Pour exemple de sa mise en scène dans l'art cinématographique, le film : « La vita è bella » (La vie est belle, 1997) de Roberto Benigni. Dans un entretien à propos de son œuvre[16], l'auteur s'exprime sur la question du jeu :
« C'est si inconcevable qu'il est presque facile de faire croire que tout cela n'était qu'un jeu. Primo Levi en parle dans "Si c'est un homme". Il décrit l'appel du matin dans le camp. Tous les détenus sont nus, immobiles., et Levi regarde autour de lui en se disant : "Et si ce n'était qu'une blague, tout ça ne peut pas être vrai…" « Pour le personnage de Giosuè, j'ai choisi l'âge que Conrad définit comme celui de la "ligne d'ombre de l'enfance", l'âge où l'on comprend tout mais où on peut aussi croire qu'il s'agit d'un jeu. ».
L'écriture rigoureuse de cette œuvre qui introduit le jeu dans l'enfer, construit un équilibre impressionnant de « vérité ». Dans cet exemple, le jeu est lieu de transfert pour la résolution de l'inconcevable, de l'insoutenable.
La peinture, la sculpture, le spectacle vivant, le cinéma, la littérature [17], parviennent sans se démentir à représenter le drame et le tragique par le jeu de l'écriture ou par le jeu des acteurs. L'œuvre numérique interactive peut-elle assurer la représentation de l'insoutenable ?
Le terme *ludo* semble ne faire remonter du jeu que son caractère distractif. Du côté de l'oeuvre hypermédia, la lecture passe par l'haptique et par l'action. Cette incidence de la technique marque-t-elle aussi fortement les contenus, pour que l'expression de Paul Devautour [18] « L'art sur Internet pourrait être à l'art ce que le jeu de la guerre est à la guerre » demeure toujours vraie ?
L'enjeu semble bien d'importance.

Références:

[16] http://www.bacfilms.com/site/vita/entretien.html, visité le 21/05/05
[17] La BD semble avoir plus de difficultés.
[18] http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/Actes/acte6.html, visité le 4/6/05

ACADEMIE FRANCAISE, http://www.academie-francaise.fr/immortels/base/academiciens/fiche.asp?param=639
BENIGNI Roberto, http://www.bacfilms.com/site/vita/entretien.html
BUREAUD Annick, http://www.olats.org/OLATS/livres/etudes/index.shtml
CAILLOIS Roger, Les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1967 [1958].
CLAUSS Nicolas, http://www.flyingpuppet.com, http://www.flyingpuppet.com/shock/oneday.htm
COUCHOT Edmond, HILLAIRE Norbert, L'art numérique, Paris, Flammarion, 2003
DARRAS Bernard (sous la dir. de)- Jeux, médias et savoirs - Paris, L'Harmattan, 2003
DEBRAY Régis – Cours de médiologie générale – Paris, Gallimard, 1991
DEVAUTOUR Paul, http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/Actes/acte6.html
DELEUZE Gilles – *Différence et répétition* – Paris, PUF, 1968
DURIEU Frédéric, http://www.lecielestbleu.com, the Zoo
Grand dictionnaire de la psychologie, Larousse, 1999
JIMENEZ Marc – Qu'est-ce que l'esthétique – Paris, Gallimard, 1977
JULIA Jean-Thierry, http://www.adbs.fr/site/publications/documentaliste/2024_1.php
MCLUHAN Marshall, Pour comprendre les médias, Paris, Seuil, 1977 [1964]
METHEL Gilles, RUBESA Marijan, CD-ROM roland TOPOR, expérience interactive, Toulouse, ESAV 2004